

AGB-B6ME-USA

GAME BOY ADVANCE



# MADDEN NFL 06



EXCLUSIVE NFL LICENSE

INSTRUCTION BOOKLET  
LIVRET D'INSTRUCTIONS



PLAYERS INC.

**PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES**

## **⚠ WARNING - Seizures**

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions**

**Altered vision**

**Eye or muscle twitching**

**Involuntary movements**

**Loss of awareness**

**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

## **⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain**

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

## **⚠ WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

*The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.*

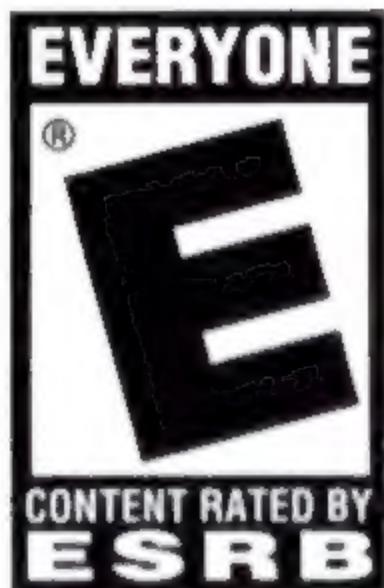


Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE OR NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEMS.**



**THIS GAME PAK INCLUDES A MULTIPLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK CABLE.**



LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

# GAME CONTROLS

Master these simple controls and you'll be an All-Pro in no time.

## OFFENSE [BEFORE THE SNAP]

Call an audible	<b>B</b> Button then <b>A</b> Button, <b>L</b> Button, or <b>R</b> Button
Cancel an audible	<b>B</b> Button
View playing field left/right	<b>R</b> Button (hold) then <b>+</b> Control Pad $\leftrightarrow$
Call Hot Route	<b>L</b> Button then the button of the receiver whose route you want to change, then: <b>+</b> Control Pad $\uparrow$ for a fly pattern <b>+</b> Control Pad $\downarrow$ for a curl pattern <b>+</b> Control Pad $\leftrightarrow$ to run an in/out pattern To cancel a Hot Route press <b>SELECT</b> at the Hot Route screen.
Snap the ball	<b>A</b> Button

## **RUNNING**

<b>Run</b>	<b>+</b> Control Pad
<b>Sprint</b>	<b>A</b> Button
<b>Dive</b>	<b>B</b> Button
<b>Spin</b>	<b>L</b> Button
<b>Juke</b>	<b>R</b> Button + <b>+</b> Control Pad 

## **PASSING**

<b>Bring up passing symbols</b> (Normal Passing mode only)	<b>A</b> Button
<b>Throw the ball</b>	<b>A</b> Button, <b>B</b> Button, <b>L</b> Button, or <b>R</b> Button (tap button to lob; hold button to throw a bullet)

**CHECK OUT**



**ONLINE AT [WWW.EASPORTS.COM](http://WWW.EASPORTS.COM)**

## RECEIVING

Select receiver closest to the ball	B Button
Jump/Catch	R Button
Dive	L Button
Sprint	A Button

## DEFENSE

Move player	•Control Pad
Switch to closest defender	A Button
Secondary shift (pre-snap)	R Button
Call an audible (pre-snap)	B Button then A Button, L Button, or R Button
Cancel an audible (pre-snap)	B Button
Defensive line shift (pre-snap)	L Button
Sprint	B Button
Dive	R Button
Jump/Raise hands	L Button

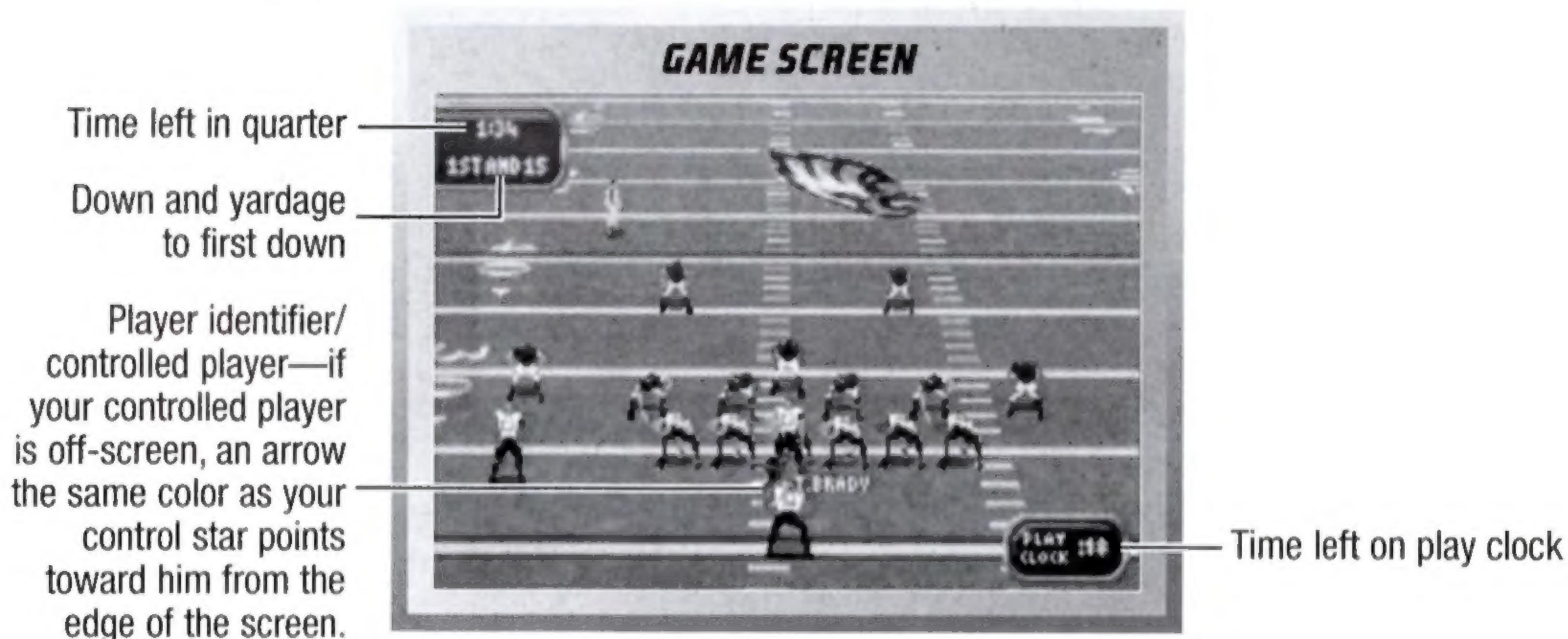
## **KICKING GAME**

<b>Aim the kick with the directional meter/ Set the kick's power</b>	<b>A</b> Button
<b>Fair catch (receiving punts)</b>	<b>R</b> Button
<b>Touchback</b>	Remain in end zone
<b>Get into onside kick formation</b>	<b>B</b> Button and then the <b>R</b> Button
<b>Return to normal kick formation</b>	<b>B</b> Button and then the <b>A</b> Button or <b>L</b> Button

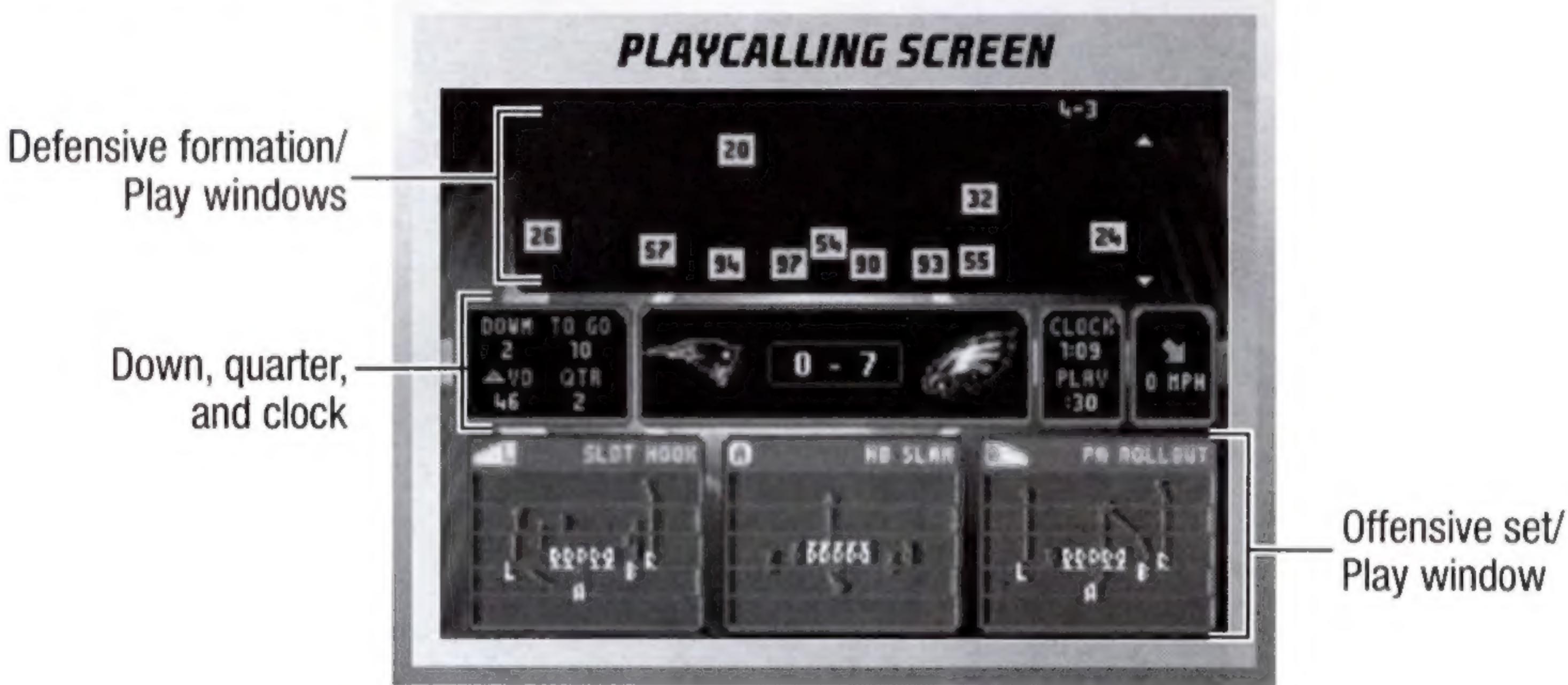
# PLAYING THE GAME

Every play can turn the tide of a game. Make sure you choose the right play based on the situation you're facing.

## GAME SCREEN



# PLAYCALLING



- To go back to the previous window, press the **B** Button. To flip plays (change the formation to the opposite side of the field), press **SELECT**.
- To run a hurry-up offense, press and hold the **A** Button immediately at the end of the play (after the whistle blows). The offense hurries to the line, and repeats the previous play.
- After each play, the offense has 40 seconds (25 seconds after penalties and change of possession) to select a play before a delay of game penalty is called. The defense has ten seconds to choose a play after the offense is ready to break the huddle.

# PAUSE MENU

During the game, press **START** to access the Pause menu.

**NOTE:** The Pause menu options are self-explanatory except for those explained below.

<b>Substitutions</b>	Make lineup and player substitutions or rearrange the depth chart.
<i>Depth Chart</i>	To rearrange the depth chart for any position, press the <b>L</b> Button to toggle positions, then select the player you want to reorder or remove. Select the player you want to sub in.
<i>Offensive/Defensive Formation</i>	To select individual players assigned to each formation, press the <b>L</b> Button to cycle through the formations/sets, then press the <b>R</b> Button to cycle the positions. Finally, choose the position and select a player to complete the substitution.
<b>Audibles</b>	To choose your audibles, select OFFENSE or DEFENSE, then pick which of the three audibles you want to change. Select a new play and the new audible is set to that button.

# MY MADDEN

Manage rosters, keep track of Madden Cards, review your records, and set the gameplay settings.

## ROSTERS

Set your depth chart at every position, trade and release players, and sign free agents. Trades made from the Main menu are only active until system is turned off.

## MADDEN CARDS

Earn tokens for each Madden Challenge task completed and use tokens to buy Madden Cards that give your game a boost.

## RATING SYSTEM

**Power** indicates how “strong” a card is; **Value** determines the number of tokens you receive when you sell a card; **Rarity** tells you the odds of getting a particular card; and **Life** equals the life expectancy of a card (unlimited or once).

## CHALLENGE STATUS

**Tasks Completed** Review the percentage of tasks completed at a particular level.

**Tokens Current Total** Check your total number of Madden tokens for that user.

**Level Select** View one of five Challenge Levels.

**Token Scale Table** Check the number of tokens earned on each skill level for completing a task.

**Challenge Task Table** List of tasks for selected level. The token scale has a highlighted box around the particular level at which a task has been completed.

## SETTINGS

**Gameplay** Change game settings including quarter length, skill level (Rookie level is for beginners, **Pro** is for low-intermediate players, All-Pro for high-intermediate, and All Madden is for experts), salary cap, and more.

**Customize AI** Set up the playing style of the computer players.

# GAME MODES

Play a full NFL season, compete in a Two Minute Drill, get some practice time in, or customize and play any game situation.

## SEASON

Play an entire 17 week schedule and see if you have what it takes to reach the playoffs.

### Season Team Select Screen

Choose the team(s) you want to control during the season. When finished, press **START** to advance to the Season menu.

### Play Week Menu

You can play or simulate any game on the schedule by selecting them on this screen. Press **START** when you're done selecting the games you want to play. All games without a checkmark are simulated.

### After the Season

If your selected team(s) fails to make the postseason, you can play or simulate any of the remaining games.

## **TWO MINUTE DRILL**

Can you handle the pressure as time winds down? Score points by moving the ball down the field and getting into the end zone. You only get one shot, so don't even think about punting.

## **SITUATION**

Set up any game situation exactly the way you want and play it out.

## **PRACTICE**

Take some practice reps to improve your skills in any phase of the game.

## **2 PLAYER LINK MODE**

Link to your friends and settle the score once and for all with a head-to-head game via a Game Boy® Advance Game Link® cable.

Select LINK PLAY from the Main menu to begin a 2 Player Link mode match. If no other player is detected, make sure that a Game Boy® Advance Game Link® cable is attached to both systems.

## NEW MINICAMP

Fine tune your skills or take on up to five challengers in one of the four new mini games.

### **Field Goal Kick**

You get six attempts to split the uprights. Each kick becomes increasingly more difficult and more valuable.

### **Passing**

Perfect your touch by throwing passes through the bronze, silver, and gold hoops. Complete any of the three rounds before your six allotted attempts to earn bonus points.

### **Running**

Avoid defenders and run through the circular checkpoints as fast as possible. The lowest of your three times is your final score.

### **Tackling**

Make big hits and prevent the ball carrier from scoring. The further you stop him from the end zone the more points you score.

# LIMITED 90-DAY WARRANTY

## Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

## **RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD**

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## **RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD**

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

*Online:* <http://warrantyinfo.ea.com>

*Automated Warranty Information:* (650) 628-1900

## **EA Warranty Information**

*Online Self-Help Knowledgebase and Email* – You can access our Self-Help site online and browse through our extensive knowledgebase, or submit a question to our warranty department:

<http://techsupport.ea.com>

*Automated Warranty Information* – You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

(650) 628-1900

## **EA Warranty Mailing Address**

Electronic Arts Customer Warranty  
P.O. Box 9025  
Redwood City, CA 94063-9025

## **NOTICE**

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

## **Technical Support Contact Info**

**E-mail and Website:** For instant access to all of our technical support knowledge, please visit <http://techsupport.ea.com>.

**Telephone Support:** Technical Support is also available from 8am to 6pm PST by calling us at (650) 628-4322. **No hints or codes are available from (650) 628-4322.**

**Mailing Address:** Electronic Arts Technical Support

PO Box 9025  
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

**In Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.  
P.O. Box 432  
Southport Qld 4215, Australia

**In the United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.  
P.O. Box 181  
Chertsey, KT16 0YL, UK  
Phone (0870) 2432435

**In Australia:** For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

**Package Cover Photography:** Tom DiPace Photography

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, John Madden Football, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2005 NFL Properties LLC. Team names/logos are trademarks of the teams indicated. All other NFL-related trademarks are trademarks of the National Football League. Officially licensed product of PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL players. [www.nflplayers.com](http://www.nflplayers.com)  
© 2005 PLAYERS INC. Riddell is a registered trademark of Ridmark Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

## **IMPORTANT LEGAL INFORMATION**

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

**AVERTISSEMENT : Veuillez lire attentivement le livret de précautions qui accompagne ce produit avant d'utiliser votre appareil, logiciel ou accessoire NINTENDO®. Ce livret contient des informations importantes de santé et de sécurité.**

**INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - Veuillez lire les avertissements suivants avant que vous ou votre enfant jouiez avec des jeux vidéo**

## **⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque**

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

**Convulsions**

**Troubles de la vue**

**Tics oculaires/musculaires**

**Mouvements involontaires**

**Perte de conscience**

**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Asseyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

## **⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif et fatigue oculaire**

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation cutanée ou fatigue oculaire.

- Évitez le jeu excessif. Les parents devraient surveiller leurs enfants afin que ceux-ci jouent de façon appropriée.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

## **⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles**

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

*Le sceau officiel et la preuve que ce produit a été fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.*

Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo



CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC LES APPAREILS DE JEU VIDÉO PORTATIFS GAME BOY® ADVANCE ET NINTENDO DS™.



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.



SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

# COMMANDES DE JEU

Maîtrisez ces commandes et vous jouerez bientôt comme un pro.

## **OFFENSIVE (AVANT LA REMISE DU CENTRE AU QUART)**

**Demander un changement de jeu**

Bouton **B**, puis bouton **A**, bouton **L** ou bouton **R**

**Annuler le changement de jeu**

Bouton **B**

**Afficher le terrain (gauche/droite)**

Bouton **R** (maintenir enfoncé) puis **+croix directionnelle**  $\leftrightarrow$

**Demander un jeu à options**

Bouton **L**, puis le bouton du receveur dont vous voulez changer le tracé, puis :  
**+Croix directionnelle**  $\uparrow$  pour un tracé sprint  
**+Croix directionnelle**  $\downarrow$  pour un tracé en crochet  
**+Croix directionnelle**  $\leftrightarrow$  pour un tracé intérieur/extérieur

Pour annuler un jeu à options, appuyez sur **SELECT** à l'écran Hot Route.

**Remise du ballon du centre au quart**

Bouton **A**

## **[COURSE]**

**Courir**

↓+Croix directionnelle

**Sprinter**

↓ Bouton A

**Plonger**

↓ Bouton B

**Rotation**

↓ Bouton L

**Feinter**

Bouton R + ↓+croix directionnelle ↔

## **[PASSES]**

**Afficher les symboles de passe** (mode de passe normale seulement)

Bouton A

**Lancer le ballon**

Bouton A, bouton B, bouton L ou bouton R (frapper légèrement pour un lob; maintenir enfoncé pour un tir bas rapide)

Visitez  sur le web à l'adresse **WWW.EASPORTS.COM.**

## RÉCEPTION

Sélectionner le receveur le plus près du ballon	Bouton B
Sauter/Attraper la passe	Bouton R
Plonger	Bouton L
Sprinter	Bouton A

## DÉFENSIVE

Déplacer le joueur	▲ Croix directionnelle
Passer au joueur défensif le plus près	Bouton A
Déplacer le secondeur (avant la remise)	Bouton R
Demander un changement de jeu (avant la remise)	Bouton B, puis bouton A, bouton L ou bouton R
Annuler un changement de jeu (avant la remise)	Bouton B
Déplacement de la ligne défensive (avant la remise)	Bouton L

## DÉFENSIVE

<b>Sprinter</b>	Bouton B
<b>Plonger</b>	Bouton R
<b>Sauter/Lever les bras</b>	Bouton L

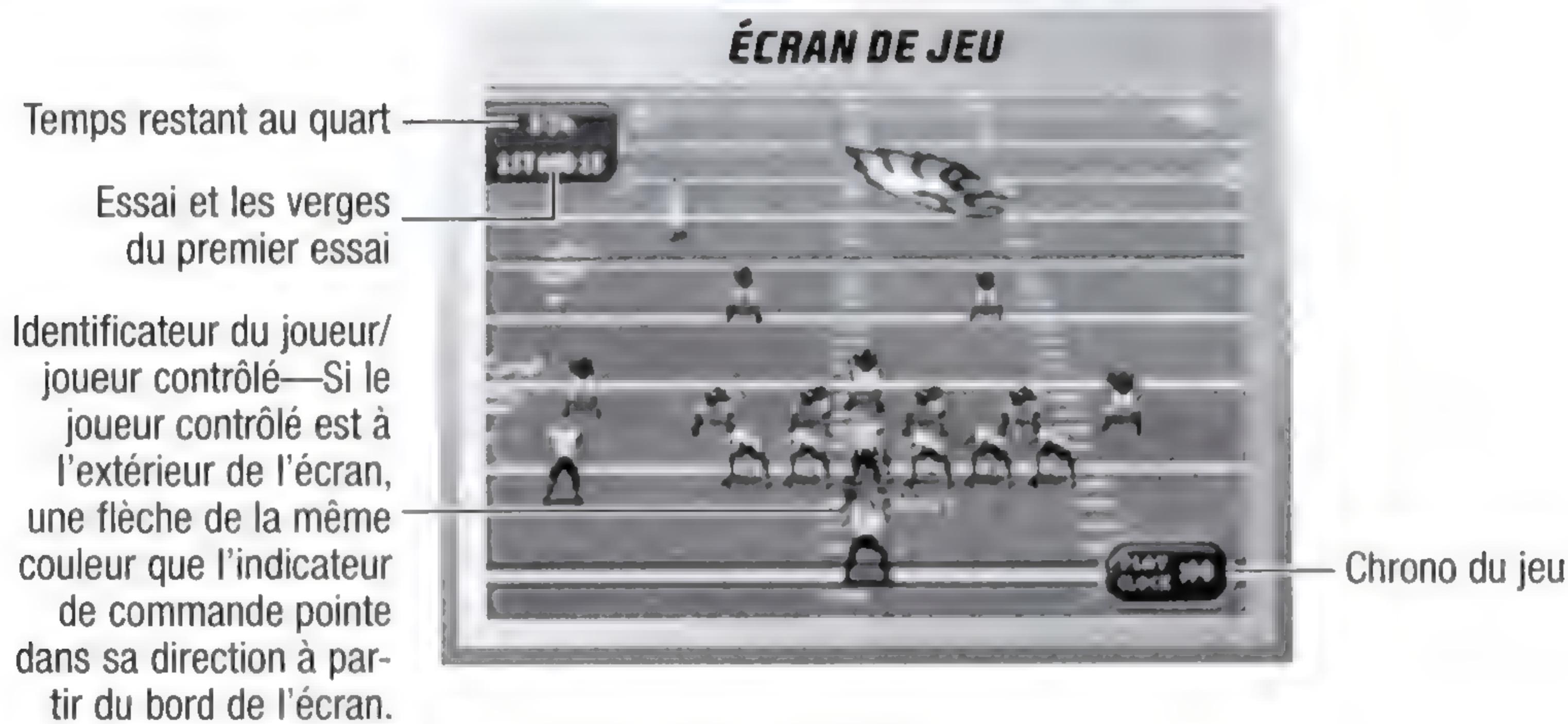
## BOTTÉS

Diriger le botté à l'aide de l'indicateur directionnel/	Bouton A
<b>Régler la puissance du botté</b>	
<b>Arrêt de volée</b> (attraper les bottés de dégagements)	Bouton R
<b>Touchback</b>	Demeurer dans l'extrémité de la zone
<b>Formation botté court en jeu</b>	Bouton B, puis bouton R
<b>Retourner à la formation de botté normale</b>	Bouton B, puis bouton A ou bouton L

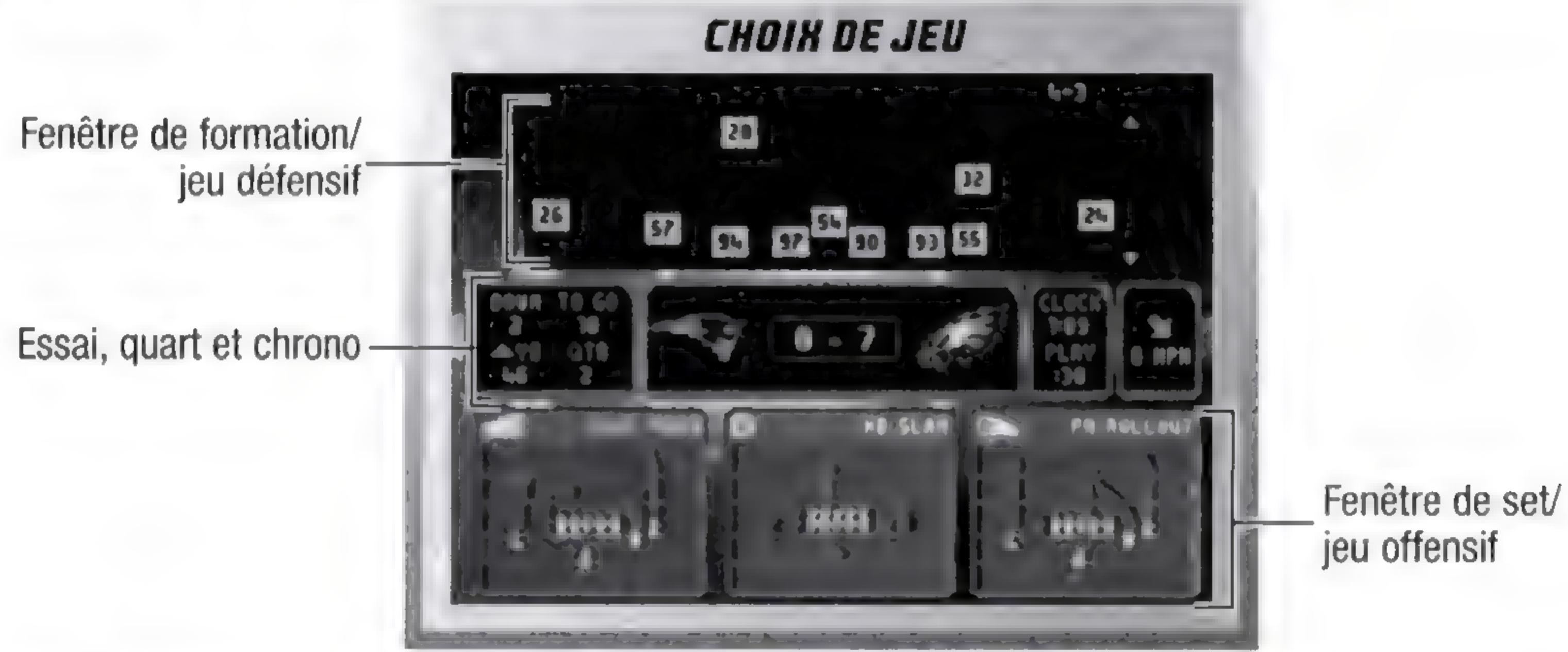
# COMMENT JOUER

Chaque jeu peut modifier le cours du match. Assurez-vous de choisir le bon jeu selon la situation.

## ÉCRAN DE JEU



# CHOIX DE JEU



- Pour retourner à la fenêtre précédente, appuyez sur le bouton **B**. Pour inverser les jeux (formation à l'autre extrémité du terrain), appuyez sur **SELECT**.
- Pour organiser une offensive sans caucus, appuyez longuement sur le bouton **A** immédiatement à la fin du jeu (juste après le coup de sifflet). L'offensive se précipite vers la ligne et refait le jeu précédent.
- Après chaque jeu, l'offensive a 40 secondes (25 après les pénalités et les temps d'arrêt) pour choisir un jeu avant qu'une pénalité pour avoir retardé la partie ne soit accordée. La défensive a dix secondes pour choisir un jeu une fois que l'offensive est prête à dissoudre le caucus.

# MENU DE PAUSE

Pendant le match, appuyez sur **START** pour passer au menu de pause.

**REMARQUE :** Les options du menu de pause n'ont pas besoin d'explications, sauf celles décrites ci-dessous.

<b>Substitutions</b>	Effectuez des substitutions au niveau de la formation et des joueurs ou réorganisez le tableau des performances.
<i>Depth Chart</i>	Pour réorganiser le tableau des performances à toutes les positions, appuyez sur le bouton <b>L</b> pour balancer entre les positions, puis sélectionnez le joueur à réorganiser ou supprimer. Sélectionnez le joueur que vous désirez utiliser comme remplaçant.
<i>Offensive/Defensive Formation</i>	Pour sélectionner des joueurs individuels assignés à chaque formation, appuyez sur le bouton <b>L</b> pour parcourir les formations/sets, puis appuyez sur le bouton <b>R</b> pour parcourir les positions. Finalement, choisissez la position et sélectionnez un joueur afin d'effectuer la substitution.
<b>Audibles</b>	Pour sélectionner vos changements de jeu, sélectionnez <b>OFFENSE</b> ou <b>DEFENSE</b> , puis choisissez un des trois changements de jeu. Sélectionnez un nouveau jeu et ce jeu est assigné au bouton respectif.

## MY MADDEN

Gérez des listes de joueurs, jetez un coup d'œil sur les cartes Madden et sur vos records et configurez les paramètres de jeu.

### ROSTERS

Organisez votre tableau de performances pour chaque position, échangez des joueurs avec d'autres équipes, signez des contrats avec des joueurs libres et libérez des joueurs. Les échanges effectués à partir du menu principal sont seulement valides jusqu'à ce que l'appareil soit éteint.

### MADDEN CARDS

Gagnez des jetons chaque fois que vous relevez un défi Madden, puis utilisez ces jetons pour acheter des cartes Madden qui amélioreront votre jeu.

### SYSTÈME DE CLASSEMENT

**Power** indique la puissance d'une carte, **Value** détermine le nombre de jetons que coûte la carte, **Rarity** indique les chances d'obtenir une telle carte et **Life** indique la durée de vie espérée d'une carte (illimitée ou unique).

## STATUT DES DÉFIS

<b>Tasks Completed</b>	Pourcentage des tâches terminées à un niveau particulier.
<b>Tokens Current Total</b>	Nombre actuel de jetons Madden pour cet utilisateur.
<b>Level Select</b>	Afficher l'un des cinq niveaux de difficulté.
<b>Token Scale Table</b>	Nombre de jetons gagnés lors de la compléction d'une tâche à chaque niveau d'habileté.
<b>Challenge Task Table</b>	Liste des tâches pour le niveau sélectionné. L'échelle des jetons comporte une fenêtre en surbrillance autour du niveau auquel une tâche a été complétée.

## PARAMÈTRES

<b>Gameplay</b>	Changez les paramètres de partie, y compris la durée des quarts, le niveau de difficulté (le niveau Rookie pour les débutants, <b>Pro</b> pour les intermédiaires, All-Pro pour les intermédiaires-avancés et All Madden pour les experts), le plafond salarial, le momentum, etc.
<b>Customize AI</b>	Configurez le style de jeu des joueurs contrôlés par ordinateur.

# **MODES DE JEU**

Jouez une saison complète de la NFL, participez à un exercice de deux minutes, entraînez-vous ou personnalisez et jouez une mise en situation.

## **SEASON**

Jouez un horaire complet de 17 semaines et tentez de vous rendre en finale.

### **Season Team Select Screen**

Choisissez les équipes que vous contrôlerez pendant la saison. Une fois terminé, appuyez sur **START** pour passer au menu Season.

### **Play Week Menu**

Vous pouvez jouer ou simuler n'importe quelle partie à l'horaire. Appuyez sur **START** une fois que vous avez choisi les matchs à jouer. Toutes les parties non cochées sont simulées.

### **After the Season**

Si les équipes sélectionnées ne se rendent pas aux séries d'après-saison, vous pouvez jouer ou simuler toutes les autres parties du calendrier.

## **TWO MINUTE DRILL**

Êtes-vous en mesure de performer sous pression alors que le temps s'écoule? Marquez des points en déplaçant le ballon vers l'extrémité du terrain. On ne vous accorde qu'un seul coup alors n'essayez même pas un botté de dégagement.

## **SITUATION**

Personnalisez et jouez n'importe quelle situation comme vous le voulez.

## **PRACTICE**

Entraînez-vous afin d'améliorer vos habiletés en cours de route.

## **MODE DE LIAISON 2 JOUEURS**

Liez votre appareil à ceux de vos amis grâce au câble Game Boy® Advance Game Link® et voyez qui est le meilleur.

Sélectionnez LINK PLAY à partir du menu principal pour commencer un match en mode 2 joueurs. Si un des joueurs n'est pas détecté, assurez-vous qu'un câble Game Boy® Advance Game Link® est connecté aux deux appareils.

## NOUVEAUTÉ MINICAMP

Améliorez vos habiletés ou défiez jusqu'à cinq de vos amis dans le cadre des quatre nouveaux mini jeux.

### **Field Goal Kick**

Vous avez six chances de réussir un placement. Chaque botté devient de plus difficile et plus important.

### **Passing**

Perfectionnez vos lancers en lançant des passes à travers les cerceaux bronzes, argentés et dorés. Réussissez une des trois rondes avant d'atteindre les six chances allouées afin de gagner des points bons.

### **Running**

Évitez les joueurs défensifs et traversez les points de contrôle le plus vite possible. Votre temps le plus bas est votre pointage final.

### **Tackling**

Taclez avec vigueur et empêchez le porteur de ballon de marquer un but. Plus il se trouve loin de l'extrémité de la zone lorsque vous l'interceptez, plus vous gagnez de points.

# **GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS**

## **GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS**

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si le défaut du produit résulte d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

## **RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS**

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## **RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS**

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

*En ligne : <http://warrantyinfo.ea.com>*

*Message enregistré portant sur la garantie : (650) 628-1900*

## **Informations sur la garantie de EA**

*Base de connaissances d'auto-assistance en ligne et courriel* – Vous pouvez accéder à notre site d'auto-assistance en ligne et parcourir notre base de connaissances élaborée ou soumettre une question au service des garanties :

*fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)*

*Message enregistré portant sur la garantie* – Notre système de message automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

*(650) 628-1900*

## **Adresse postale du service de garantie de EA**

Electronic Arts Customer Warranty  
P.O. Box 9025  
Redwood City, CA 94063-9025

## **AVIS**

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

## **SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE**

**Courriel et Internet** : Pour accéder directement à nos connaissances techniques :  
fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais).

**Assistance téléphonique** : Pour obtenir de l'assistance technique, vous pouvez également nous téléphoner au (650) 628-4322, entre 8h00 et 18h00 (heure du Pacifique). **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.**

**Adresse postale** : Electronic Arts Technical Support  
P.O. Box 9025  
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

**En Australie :**

Electronic Arts Pty. Ltd.  
P.O. Box 432  
Southport Qld 4215, Australia

**Au Royaume-Uni :**

Electronic Arts Ltd.  
P.O. Box 181  
Chertsey, KT16 0YL, UK

Téléphone : (0870) 2432435

**En Australie :** Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

## **Photographie de l'emballage : Tom DiPace Photography**

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, John Madden Football, EA, EA SPORTS et le logo de EA SPORTS sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. © 2005 NFL Properties LLC. Les noms d'équipes et les logos d'équipes sont des marques de commerce des équipes indiquées. Toutes les autres marques de commerce liées à la NFL sont des marques de commerce de la Ligue Nationale de Football. Produit sous licence officielle de PLAYERS INC. Le logo de PLAYERS INC est une marque déposée de NFL players. [www.nflplayers.com](http://www.nflplayers.com)

© 2005 PLAYERS INC. Riddell est une marque déposée de Ridmark Corporation. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. EA SPORTS<sup>MD</sup> est une marque de Electronic Arts<sup>MD</sup>.

## **RENSEIGNEMENTS LÉGAUX IMPORTANTS**

La copie de tout jeu vidéo conçu pour un appareil Nintendo est un acte illégal et strictement interdit au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice. Le présent jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec des appareils de copie non autorisés, ni des accessoires non agréés. L'utilisation de tels appareils annulera la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou partenaire agréé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou pertes causés par l'utilisation de tels appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil empêchait le jeu de fonctionner, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et reprenez normalement le cours de votre partie. Si votre jeu cesse de fonctionner malgré la non utilisation d'un tel appareil, veuillez contacter le Service d'assistance technique ou le Service à la clientèle de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent mode d'emploi et tout autre document imprimé accompagnant le présent jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.



**Proof of Purchase / Preuve d'achat**  
*Madden NFL 06*  
1513205



0 14633 15132 9

ELECTRONIC ARTS INC.  
209 REDWOOD SHORES PARKWAY  
REDWOOD CITY, CA 94065